

## POTENCIALIDADES DO APLICATIVO MOLUKAS PARA O ENSINO DA EVOLUÇÃO BIOLÓGICA NO ENSINO MÉDIO

Valéria Dallapicula<sup>1</sup> \*; Bruno Leandro Galvão<sup>1</sup>; Pedro Ivo Mônico<sup>1</sup>; Pedro Henrique Vairo de Barros<sup>1</sup>; Leandro da Silva Barcellos<sup>1</sup>

(1) Universidade Federal do Espírito Santos - UFES. \*e-mail para correspondência: vdlapc@gmail.com.

A evolução biológica é um dos conteúdos mais importantes do currículo de Biologia. Entretanto, as concepções alternativas sobre a origem da biodiversidade, a complexidade da discussão desse processo e as limitações quanto aos recursos didáticos para a abordagem desse conteúdo em sala de aula tornam desafiador e complexo o ensino desse tema no ensino básico. Nesse contexto, o uso de jogos eletrônicos, como ferramenta didática, pode auxiliar o professor no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que esse recurso pode tornar o conteúdo mais atrativo, visível e interativo, desde que trabalhado de maneira adequada pelo docente. Isto posto, o presente trabalho tem como objetivo investigar as potencialidades do aplicativo Molukas para o processo de ensino-aprendizagem de evolução biológica. Molukas é um jogo eletrônico de plataforma mobile que trata de evolução e aspectos ecológicos numa dinâmica de jogo de cartas. Realizamos um estudo de cunho qualitativo e de natureza exploratória, no primeiro semestre de 2019. O jogo foi aplicado em uma escola da rede pública Estadual de Vitória, Espírito Santo, com doze alunos da terceira série do Ensino Médio Regular, divididos em dois grupos. Os estudantes disputaram uma partida de Molukas e, em seguida, participaram de uma discussão coletiva sobre os eventos visualizados. Os dados foram produzidos e coletados por meio do diário de campo e de narrativas escritas pelos grupos após a realização da discussão, em que eles descreveram as ações realizadas no jogo: adaptações, dificuldades e consequências de suas jogadas. A interpretação foi feita a partir da análise de conteúdo. Os resultados obtidos corroboram o potencial lúdico dos jogos eletrônicos, em que a turma mostrou-se mais envolvida e participativa durante a realização da partida, em comparação com as aulas expositivas, desenvolvendo discussões acaloradas ao longo da aula. Além disso, notamos o potencial de ferramenta diagnóstica, em que, ao narrarem as ações realizadas no jogo, os estudantes evidenciaram um bom conhecimento de ecologia e algumas dificuldades sobre evolução, como entender esse fenômeno como um processo lento, gradual e simultâneo com outros processos naturais, e confundir, por diversas vezes, a visão lamarckista com a darwinista. Entendemos que esses elementos, potencializados pelo uso do Molukas, podem subsidiar o trabalho docente com vistas a planejar ações específicas para abordar as dúvidas e equívocos apresentados pelos alunos. Ressaltamos que os resultados por nós obtidos são apenas uma parte do enorme potencial a ser explorado do jogo Molukas.

Palavras-Chave: Ensino de Biologia. Ensino de Evolução. Jogos eletrônicos no ensino de Biologia. Recursos de ensino.

Agradecemos a equipe de desenvolvimento do jogo Molukas e a professora que cedeu as aulas para a realização da pesquisa.